DUNGEON KEEPER™
REFERENZKARTE

Warnung für die Besitzer von Projektions-Fernsehgeräten:

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen, auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

WICHTIG: BITTE LESEN SIE DIESEN ABSCHNITT, BEVOR SIE DIRECTX™ INSTALLIEREN

Dieses Spiel benutzt DirectX™3.0A für Windows® 95.

Microsoft DirectX™3.0A steigert die Spielgeschwindigkeit unter Windows® 95. Mit DirectX™3.0A erhält ein Programm konstanten Treiber-Zugriff, wodurch eine deutliche Verbesserung der Grafik-, Sound-, Video-, 3D- und Netzwerk-Möglichkeiten erreicht wird.

DirectX™3.0A ist ein relativ neues Programm auf dem Computer-Markt, und nicht alle Hersteller haben Ihre Grafikkarten der neuen Software angepaßt. Die Mehrheit der Hersteller bietet jedoch neue Treiber für Ihre Grafikkarten an, die DirectX™3.0A unterstützen. Bevor Sie DirectX™3.0A installieren, sollten Sie überprüfen, ob Ihr System diese Software unterstützt. Wenn Sie das Programm **DXSETUP** laufen lassen, können Sie feststellen, ob Ihr System DirectX™3.0A unterstützt. Um das Programm zu starten, gehen Sie zum "*Start*menü", wählen *"Suchen"* und dann "*Dateien/Ordner"*. Das Fenster *"Suchen nach: Alle Dateien*" öffnet sich. Wechseln Sie im Feld "*Suchen in*" auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (z.B. D:), dann tippen Sie im Namensfeld **DXSETUP.EXE** ein und drücken ENTER. Wenn die Datei im Namensfeld erscheint, doppelklicken Sie darauf, um das Programm zu starten. **Hinweis:** Wenn mehr als eine Datei erscheint, doppelklicken Sie auf diejenige, die mit einem PC-Icon versehen ist.

Es erscheint nun eine Liste mit Treibern, die derzeit DirectX™3.0A unterstützen (certified). Wenn Sie keinen Eintrag in der dritten Spalte für eine der Komponenten (components) finden (siehe Beispiel), kann das möglicherweise bedeuten, daß Sie von Ihrem Hersteller die neuesten Treiber anfordern müssen. Es kann jedoch auch sein, daß einige Hersteller **ihre eigenen DirectX-kompatiblen Treiber** herstellen. In diesem Fall ist ebenfalls kein Eintrag bei diesem Treiber zu finden, **das Spiel wird jedoch ohne Probleme laufen**.

Kein Eintrag und keine Treiber-Version angezeigt: Die Leistung und Stabilität dieses Typs ist unbekannt. Wir empfehlen Ihnen, Ihren Hardware-Hersteller nach möglicherweise verfügbaren aktuellen Treibern zu fragen. Wahrscheinlich arbeiten Treiber, die so angezeigt werden, nicht korrekt.

Kein Eintrag, aber Treiber-Version angezeigt: Der Treiber unterstützt DirectX™3.0A, gehört aber nicht zur aktuellen DirectX™-Version, die momentan auf Ihrem System installiert ist. Diese Treiber funktionieren in den meisten Fällen korrekt, es können jedoch trotzdem Schwierigkeiten auftreten. Wir empfehlen Ihnen, Ihren Hardware-Hersteller nach möglicherweise verfügbaren aktuellen Treibern zu fragen. Versuchen Sie, zuerst das Spiel laufen zu lassen, bevor Sie neue Treiber anfordern.

Keine Hardware-Unterstützung (No Hardware Support): Der Treiber unterstützt nicht DirectX™3.0A, so daß eine Hardware-Emulation gestartet wird. Möglicherweise funktioniert die Emulation; sie benötigt aber Prozessor-Leistung, worunter die Spielleistung leiden kann. In einigen Fällen kann es vorkommen, daß sie überhaupt nicht funktioniert. Wir empfehlen Ihnen, Ihren Hardware-Hersteller

nach möglicherweise verfügbaren aktuellen Treibern zu fragen. Wenn Sie Internet-Zugang haben, können Sie dafür auch auf der Website des Herstellers nachschauen. Sie müssen dann nach Treibern suchen, die DirectX™3.0A unterstützen (Siehe Beispiel):

DirectX™ Subsystem

Component	Version	
DirectDraw™	4.04.00.0068	Certified
Display Driver	4.03.00.2119	
Direct3D™	4.04.00.69	Certified
DirectSound™	4.04.00.0068	Certified
Audio Driver™	4.33.00.0014	No Hardware Support
DirectPlay™	4.04.00.0068	Certified
Old DirectPlay™	4.04.00.1096	Certified
Direct Input™		Certified

Wenn Ihr Computer nicht mit Treibern ausgestattet ist, die mit DirectX™3.0A getestet wurden, erhalten Sie bei der Installation folgende Meldung:

[Setup has detected drivers that have not been tested with DirectX™3.0A. To get the best game performance, Setup can replace your existing drivers. Do you want setup to replace the drivers.] (Setup hat Treiber entdeckt, die nicht mit DirectX™3.0A getestet wurden. Um beste Spielleistung zu erhalten, kann das Setup die eingerichteten Treiber ersetzen. Soll das Setup die Treiber ersetzen?)

Wenn Sie diese Mitteilung erhalten, wenden Sie sich bitte an den Hersteller und fragen ihn nach Treibern, die DirectX™3.0A unterstützen. **Alternative**: Sie können versuchen, das Spiel ohne DirectX™3.0A zu spielen. In den meisten Fällen wird das problemlos funktionieren. Es kann aber sein, daß Sie kleinere Probleme bei Audio und Video feststellen, zum Beispiel beschleunigte Videosequenzen, langsamere Bildwiederholungsfrequenz usw. Wenn Ihre Treiber eine Fehlermeldung anzeigen oder das Spiel nicht läuft, wenden Sie sich bitte an den Hersteller, um die aktuellsten Treiber zu erhalten.

Sollten Sie weiterhin Probleme mit DirectX™ 3.0 haben, wenden Sie sich bitte zuerst an den Hersteller Ihres Computers oder Ihrer Grafik- bzw. Soundkarte, bevor Sie uns anrufen (Siehe Technische Unterstützung).

Inhalt

Auf der Dungeon Keeper-CD finden Sie zwei verschiedene Programm-Versionen, eine DOS-Version und eine Version für den Native-Modus von Windows 95. Da dieses Spiel für Windows 95 entwickelt wurde, benutzt es die aktuellste DirectX-Technologie.

Beide Versionen sind absolut identisch, und alle Spiel-Features sind in beiden Versionen gleich.

Installationsanweisungen

Dungeon Keeper muß korrekt auf Ihrem PC installiert sein, um fehlerfrei zu laufen. Diese CD beinhaltet sowohl die MS-DOS- als auch die Windows-95-Version des Spiels. Folgen Sie den Anweisungen, die für Ihr Betriebssystem zutreffen.

MS-DOS:

Wichtig: Bevor Sie die DOS-Version installieren

Wenn Sie eine DOS-Maschine betreiben, besitzen Sie wahrscheinlich auch das Programm SmartDrive. Bei DOS-Installationen können möglicherweise Probleme mit SmartDrive auftreten, die sich durch Datenverlust äußern. Wir empfehlen Ihnen von daher, das Cache-Verwaltungsprogramm SmartDrive auszuschalten, bevor Sie Dungeon Keeper installieren. Sie können dies einfach von DOS aus vornehmen, indem Sie SMARTDRV /X tippen. Wenn Sie SmartDrive während der Installation laufen lassen und dabei auf Probleme stoßen, sollten Sie SCANDISK auf Ihrer Festplatte laufen lassen, bevor Sie weitermachen.

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

Tippen Sie **D:** oder den Buchstaben, der Ihrem CD-ROM-Laufwerk zugeordnet ist.

Tippen Sie **CD Keeper** und dann **CD DOSSETUP**.

Tippen Sie nun **setup** und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Wenn die Installation abgeschlossen ist, verlassen Sie das Installationsprogramm und tippen **Keeper,** um das Spiel zu starten.

Windows 95

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

Windows 95 sucht automatisch die CD und lädt das Installationsprogramm. Folgen Sie einfach den Bildschirm-Anweisungen. Denken Sie daran, DirectX zu installieren, wenn Sie dies vornehmen müssen (siehe **Weitere Informationen**). Dungeon Keeper kann dann auf Ihrem Computer gespielt werden.

Das Installationsprogramm erstellt eine Programmgruppe mit der Bezeichnung Bullfrog, die dem Start-Menü hinzugefügt wird. Öffnen Sie die Gruppe und wählen Sie Keeper, um das Spiel zu starten (**Linksklicken** Sie auf den START-Button, wählen Sie die Gruppe PROGRAMME/BULLFROG und **linksklicken** Sie auf **Dungeon Keeper**).

Hinweis: Sollte Windows 95 die CD nicht erkennen, lassen Sie Setup laufen. Um Dungeon Keeper zu de-installieren, gehen Sie in die Systemsteuerung von Windows 95 (über den Start-Button), dann Einstellungen wählen, dann Systemsteuerung, öffnen Software installieren/deinstallieren und scrollen abwärts, bis Sie Dungeon Keeper sehen. Wählen Sie es aus und **linksklicken** Sie auf "Installieren/Deinstallieren", um das Spiel zu de-installieren. Um alle Daten inklusive der gespeicherten Spiele zu löschen, folgen Sie bitte diesen Schritten:

1. **Doppelklicken** Sie auf "Arbeitsplatz".
2. **Doppelklicken** auf das Laufwerk C:.
3. **Doppelklicken** auf den Ordner "Programme".
4. **Linksklicken** Sie auf den Bullfrog-Ordner und drücken Sie die Taste **Entf**.
5. Klicken Sie zum Bestätigen auf "Ja".

Desktop-Auflösung

Die Auflösung Ihres Windows®95-Desktop sollte auf "High Colour 16 Bit " eingestellt sein.

Um die Einstellung vorzunehmen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. **Rechtsklicken** Sie auf das Desktop-Fenster.
2. **Linksklicken** Sie auf "Eigenschaften".
3. **Linksklicken** Sie auf den Karteikartenreiter "Einstellungen".
4. **Linksklicken** Sie auf die Scrolleiste neben der Farbpalette, um den Modus "High Colour 16 Bit" einzustellen.

Creative AWE32/AWE64-Benutzer

Wenn Sie eine dieser Soundkarten benutzen, können Sie verbesserte atmosphärische Soundeffekte einstellen, die durch drei .SBK SoundFont-Dateien im Verzeichnis KEEPER\SOUND auf Ihrer CD zur Verfügung stehen.

Windows-95-Benutzer: Das Installationsprogramm von Dungeon Keeper wird Sie fragen, ob Sie die AWE32/AWE64-Treiber aktualisieren möchten. Wir empfehlen Ihnen dies, um Fehler zu vermeiden, die mit älteren Treiberversionen möglicherweise auftreten. Um die SoundFonts im Spiel hören zu können, müssen Sie die Option "Creative Advanced Wave Effects Synthesis" über Start->Einstellungen->Systemsteuerung->Multimedia->Karteikartenreiter Midi wählen.

DOS-Benutzer: Das Installationsprogramm sucht automatisch Ihre Karte. Klicken Sie auf "AWE-32 Soundkarte auswählen", dann auf Automatische oder Manuelle Erkennung.

Wenn Sie Ihre eigenen SoundFont .SBK-Dateien erstellen, können Sie diese auch bei Dungeon Keeper benutzen, indem Sie: (1) direkt die .SBK-Dateien im SOUND-Verzeichnis von Dungeon Keeper auf Ihrer Festplatte ersetzen, oder (2) sie zuvor laden, indem Sie die Windows-95-Systemsteuerung von AWE32/AWE64 benutzen. DOS- und Windows-95-Benutzer können den Ladevorgang der Standard-SoundFonts von Dungeon Keeper ausschalten, indem Sie an der MS-DOS-

Eingabeaufforderung KEEPER -USERSFONT eintippen.

Dungeon Keeper starten

Um das Spiel unter Windows 95 laufen zu lassen, **linksklicken** Sie auf START und wählen die Gruppe PROGRAMME/BULLFROG und **linksklicken** auf Dungeon Keeper.

Um das Spiel unter DOS laufen zu lassen, gehen Sie zu DOS und tippen an der Eingabeaufforderung (C:\>) **cd\keeper**, tippen **keeper** und drücken ENTER.

Weitere Informationen zur Windows-95-Version von Dungeon Keeper

Bevor Sie DUNGEON KEEPER unter WINDOWS 95 installieren, sollten Sie DIRECTX installieren. Wir empfehlen Ihnen jedoch, das Spiel zunächst einmal ohne DirectX laufen zu lassen und die Treiber nur dann zu installieren, wenn Probleme beim Spielen auftreten.

Wenn die Treiber Ihrer Grafikkarte DIRECTX nicht unterstützen, müssen Sie das Spiel unter MS DOS installieren, um DUNGEON KEEPER laufen zu lassen. Sie finden in der Referenzkarte weitere Anleitungen dazu, wie Sie das Spiel unter MS DOS laufen lassen können. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob die Treiber Ihrer Grafikkarte DIRECTX unterstützen, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

Um DIRECTX zu installieren, **linksklicken** Sie auf den Button DIRECTX im Installationsbildschirm.

Wir empfehlen, daß Ihr Windows-95-System auf 16-Bit-Auflösung oder höher eingestellt ist, um eine optimale Darstellung zu erhalten.

Wenn Dungeon Keeper geladen oder zwischen den Leveln gewechselt wird, sehen Sie möglicherweise Blitze auf Ihrem Windows-95-Desktop. Das ist normal, und wird durch Änderungen des DirectX-Bildschirmmodus hervorgerufen. Das Gameplay ist davon nicht betroffen.

2.0 VOR DEM SPIEL

2.1 DUNGEON KEEPER INSTALLIEREN

Bitte lesen Sie weiter oben nach, wie Sie Dungeon Keeper auf Ihrem Rechner installieren sollten.

2.2 DUNGEON KEEPER DE-INSTALLIEREN

Bitte lesen Sie weiter oben nach, wie Sie die Dungeon-Keeper-Dateien wieder von Ihrem Rechner entfernen können.

2.3 DAS SPIEL STARTEN

2.3.1 DOS

Um Dungeon Keeper unter DOS zu starten, wechseln Sie in das Unterverzeichnis, in dem Sie Dungeon Keeper installiert haben, und geben Sie KEEPER ein. Das Spiel startet, und der Vorspann läuft ab.

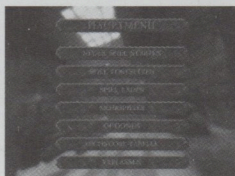
2.3.2 WINDOWS 95

Um Dungeon Keeper unter Windows 95 zu starten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Start-Button und wählen Programme aus. Im Untermenü "Bullfrog" finden Sie den Ordner Dungeon Keeper. Bewegen Sie hierin den Mauscursor über das Programm "Dungeon Keeper", und lassen Sie die Taste wieder los. Das Spiel startet, und der Vorspann läuft ab.

2.3.3 DER ANIMIERTE VORSPANN

Der animierte Vorspann gibt Ihnen eine Vorstellung davon, mit welcher Art von Gegnern Sie es zu tun haben, und unterstreicht die Bedeutung der Tatsache, daß das Böse und die Verschlagenheit immer und jederzeit über das Gute und die Dummheit triumphieren.

2.4 DAS HAUPTMENÜ



Im Hauptmenü haben Sie die Wahl zwischen sieben Optionen:

2.4.1 NEUES SPIEL STARTEN

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** hierauf, um die Levelkarte aufzurufen (siehe Abschnitt 2.5), damit Sie Dungeon Keeper vom ersten Level beginnen können.

2.4.2 SPIEL FORTSETZEN

Dieser Punkt ist markiert, wenn Sie schon einmal aus einem Spiel ausgestiegen sind. Klicken Sie mit der **linken Maustaste** darauf, um dieses Spiel da fortzusetzen, wo Sie beim letzten Mal aufgehört haben. Wenn Sie **linksklicken,** können Sie das Spiel vom Beginn des Levels aus weiterspielen, den Sie erreicht haben.

2.4.3 SPIEL LADEN

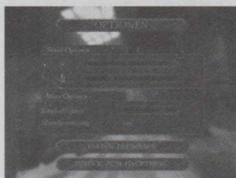
Wenn Sie früher während einer Partie Dungeon Keeper einmal den Spielstand gespeichert haben, können Sie ihn hiermit wieder laden. Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf den Namen des gespeicherten Spielstandes, um ihn wieder zu laden.

2.4.4 MEHRSPIELER

Dieser Menüpunkt bringt Sie zu den verschiedenen Mehrspieler-Möglichkeiten, die in dem entsprechenden Abschnitt weiter hinten in dieser Referenzkarte genauer erklärt werden (siehe Abschnitt "Mehrspieler-Runden").

2.4.5 OPTIONEN

Auf diesem Bildschirm können Sie Lautstärke und Maussteuerung einstellen.



Die ersten beiden Optionen stellen die Lautstärke der Geräuscheffekte und der



Musikuntermalung im Spiel ein. Die Standardeinstellung ist das Maximum.

Die Mausoptionen treten nur in Kraft, wenn Sie mit einem Geschöpf eine Symbiose

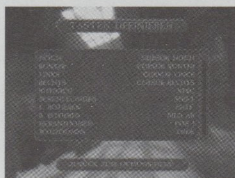


eingegangen sind.

Die Mausempfindlichkeit hat Einfluß darauf, wie schnell die Maus den Kopf der Kreatur bewegt.

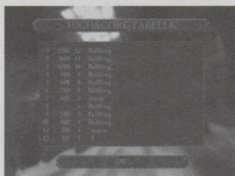
Die Option "Maus-Invertierung" vertauscht die Richtungen, in die Sie die Maus bewegen müssen, um den Kopf des Geschöpfes nach oben oder unten zu bewegen. Ist diese Option ausgeschaltet, geht der Kopf nach oben, wenn Sie die Maus nach unten ziehen. Bei eingeschalteter Option bewegt sich der Kopf nach unten, wenn Sie die Maus nach unten ziehen.

Tasten definieren



Sie können die Tastenbelegung des Spiels so verändern, wie es Ihnen am angenehmsten ist. Genauere Informationen darüber finden Sie im Abschnitt über die Tastaturbelegung weiter hinten.

2.4.6 HIGHSCORE-TABELLE



Dieser Menüpunkt ruft die Highscore-Tabelle auf, in der Sie die Punktzahlen der zehn besten Dungeon Keeper vor Ihnen aufgelistet finden. Sind Sie würdig, in diese Ruhmeshalle aufgenommen zu werden?

2.4.7 VERLASSEN

Beendet Dungeon Keeper und bringt Sie zurück zum Betriebssystem Ihres PCs.

2.5 DIE LEVELKARTE



Sie können sich das Land, über das zu herrschen Ihre Bestimmung ist, von einem erhöhten Aussichtspunkt von einem Turm der Oberwelt aus betrachten. Wenn Sie die Maus über den Bildschirm bewegen, sehen Sie die Welt in ihrer ganzen ekelerregenden, strahlenden Fröhlichkeit. Doch je weiter Sie sich durch die Level vorarbeiten, um so mehr verbessert sich der Anblick, während sich durch das Böse, das Sie freisetzen, langsam ein dunkler Schleier über das Land senkt und es in schöne Trümmer und Ruinen zerfällt.

Um einen Level zu beginnen, klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf die Fahne, die über dem Land weht, das Sie als nächstes erobern müssen. In Dungeon Keeper finden Sie fünf Ausbildungs- und 15 Einsatzlevel. Die Ausbildungslevel dienen dazu, Einsteiger in das Spiel einzuführen. Sogar an kleine Textmitteilungen wurde gedacht, um den Spielverlauf zu erläutern - genau, was der angehende Dungeon Keeper in seiner Ausbildung braucht. Übrigens sind im Spiel auch noch fünf geheime Level versteckt. Aber die dürfen Sie gefälligst selber suchen.

Sobald Sie auf eine Fahne geklickt haben, zoomt die Karte in das Land hinein, und das Spiel beginnt.

Um die Levelkarte zu verlassen, drücken Sie **ESC**. Das bringt Sie zurück ins Hauptmenü.

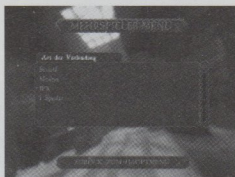
31.0 MEHRSPIELER-RUNDEN

Es gibt drei Möglichkeiten, wie Sie bei Dungeon Keeper eine Mehrspieler-Runde spielen können: Per Nullmodem, über Modem (jeweils nur zwei Spieler) oder im IPX-Netzwerk.

Sie können sich ein Mehrspieler-Land auf der Levelkarte aussuchen. Wenn zwei Spieler sich ein Drei-Spieler-Land aussuchen, übernimmt der Computer die Rolle des dritten Spielers.

31.1 EINE MEHRSPIELER-RUNDE STARTEN

Sie können die Mehrspieler-Runden aus dem Hauptmenü auswählen. Klicken Sie dazu mit der **linken Maustaste** auf den "Mehrspieler"-Button.



Auf dem darauf folgenden Bildschirm können Sie sich aussuchen, welche Art von Mehrspieler-Runde Sie spielen wollen. Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf den Namen des Spiels.

31.1.1 IPX-NETZWERK

Zunächst muß sich jeder Mitspieler einen Namen ausdenken; die Standardvorgabe "Kein Name" ist vielleicht etwas blutarm und führt doch nur zu Verwirrungen, wenn alle so heißen. Klicken Sie daher mit der **linken Maustaste** auf das Namensfenster oben auf dem Bildschirm, geben Sie Ihren neuen Namen ein und drücken Sie zum Abschluß die ENTER.

Um eine Runde zu starten, muß einer der Spieler auf den Button "Spiel erstellen" klicken. Sobald dieser Spieler - der "Host" oder Gastgeber dieser Spielrunde - das getan hat, erscheint der Name der Spielrunde bei allen potentiellen Mitspielern auf dem Bildschirm. Um mitzumachen, müssen alle erst auf den Rundennamen und dann auf "Teilnehmen" klicken.

Der Bildschirm wechselt, und Sie können nun Nachrichten austauschen und den Namen des anderen Spielers sehen. Nur der Host einer Spielrunde (derjenige also, der die Runde angelegt hat) kann das Spiel starten. Dazu muß er auf den Start-Button klicken. Wenn einer der Spieler lieber wieder aussteigen will, kann er das mit einem Klick auf den Button "Verlassen" tun.

31.1.2 SERIELLE VERBINDUNG/NULLMODEMKABEL

Schließen Sie das Nullmodemkabel an beide Rechner an. Merken Sie sich, an welche serielle Schnittstelle (COM-Port) Sie das Kabel anschließen, denn diese Angabe müssen Sie im Spiel machen, wenn Sie daran teilnehmen möchten.

Um eine Runde zu starten, muß einer der Spieler auf den Button "Spiel erstellen" klicken. Sobald dieser Spieler - der "Host" oder Gastgeber dieser Spielrunde - das getan hat, erscheint der Name der Spielrunde bei allen potentiellen Mitspielern auf dem Bildschirm. Um mitzumachen, müssen alle erst auf den Rundennamen und dann auf "Teilnehmen" klicken.

Der Bildschirm wechselt, und Sie können nun Nachrichten austauschen und den Namen des anderen Spielers sehen. Nur der Host einer Spielrunde (derjenige also, der die Runde angelegt hat) kann das Spiel starten. Dazu muß er auf den Start-Button klicken. Wenn einer der Spieler lieber wieder aussteigen will, kann er das mit einem Klick auf den Button "Verlassen" tun.

31.1.3 MODEM

Verbinden Sie beide Rechner mit einem Modem.

Ein Spieler muß dann die Telefonnummer des anderen Computers eintippen und mit ENTER abschließen. Klicken Sie dann auf "Wählen", Ihr Mitspieler muß auf "Antworten" klicken. Sobald die Verbindung aufgebaut ist, erscheint der nächste Bildschirm.

Auf diesem Bildschirm können Sie Nachrichten austauschen und den Namen des anderen Spielers sehen. Um sich mit ihm zu unterhalten, tippen Sie Ihren Text ein, und er erscheint in dem Fenster unten auf dem Bildschirm. Um die Mitteilung abzuschicken, drücken Sie ENTER, dann erscheint der Text beim Mitspieler im Nachrichtenfenster.

Nur der Host einer Spielrunde (derjenige also, der die "Session" angelegt hat) kann das Spiel starten. Dazu muß er auf den Start-Button klicken. Wenn einer der Spieler lieber wieder aussteigen will, kann er das mit einem Klick auf den Button "Verlassen" tun.

31.2 DAS NETZWERKSPIEL



Nachdem der Host die Spielrunde gestartet hat, finden sich alle Mitspieler auf der Übersichtstabelle der Level wieder. Auf der Karte sind Fähnchen mit Level-Nummern verteilt. Jede Flagge ist mit farbigen Streifen markiert, von denen jeder die Anzahl der Spieler repräsentiert, für die diese Level gedacht sind (z. B. ist Level 50 für zwei Spieler gedacht, während Level 70 für vier Spieler ausgelegt ist.) Jeder Spieler hat einen unabhängigen Mauszeiger. Um einen Level zu beginnen, müssen alle Spieler auf dieselbe Fahne klicken. Wenn ein Spieler aus Versehen die falsche Flagge anklickt, kann er mit **ESC** den Mauszeiger wieder freibekommen. Wenn zwei Spieler auf die Fahne eines Drei-Spieler-Levels klicken, übernimmt der Computer die Rolle des dritten Spielers.

Wenn sich alle Spieler auf einen Level geeinigt haben, beginnt das Spiel.

Jeder Spieler hat sein eigenes Dungeon-Herz und Zugang zu einem Portal zur Außenwelt. Um den Level zu gewinnen, müssen die Spieler das Dungeon-Herz der Gegner vernichten.

Ein Bündnis eingehen

In Mehrspieler-Runden ist es möglich, mit einem rivalisierenden Keeper ein Bündnis einzugehen. Um das zu tun, müssen Sie zunächst Ihr Vorhaben bekanntgeben, indem Sie **ENTER** drücken und dann Ihre Nachricht eintippen. Drücken Sie nochmals **ENTER,** um die Nachricht abzuschicken.

Um ein Bündnis einzugehen, **linksklicken** Sie auf das Informationsicon (das Fragezeichen), dann auf das Gesicht, das den gewünschten Keeper anzeigt, mit dem Sie ein Bündnis eingehen möchten; dieses Icon beginnt dann zu blinken. Wenn der gegnerische Keeper das Gleiche macht, nehmen beide Gesichter die Farbe des Keepers an, mit dem Sie sich verbündet haben. Klicken Sie auf das linke Gesicht, um das Bündnis zu brechen.

33.0 ANHANG B: TASTEN UND TASTENBELEGUNG

33.1 STANDARDBELEGEUNG

33.1.1 STEUERUNGSTASTEN

Hoch	Pfeiltaste hoch
Runter	Pfeiltaste runter
Links	Pfeiltaste links
Rechts	Pfeiltaste rechts
Links rotieren	ENTF
Rechts rotieren	Bild ab
Heranzoomen	Pos 1
Wegzoomen	Ende
Schnell scrollen	Shift-Taste
Info-Modus	Num 0

33.1.2 STEUERUNG DER KREATUREN BEI SYMBIOSE

Kreatur für Symbiose auswählen	Shift-Taste
Vorwärts gehen	Pfeiltaste hoch
Rückwärts gehen	Pfeiltaste runter
Schritt nach links	Pfeiltaste links
Schritt nach rechts	Pfeiltaste rechts
Kopf links/rechts drehen	Maus links/rechts
Kopf hoch	Maus runter
Kopf runter	Maus hoch
Waffen auswählen	1 bis 9 (je nach Anzahl der Waffen, die die Kreatur hat)

33.1.3 ANDERE TASTEN

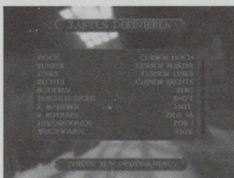
Übersichtskarte	M
Optionenmenü	ESC
Informationsmenü	1
Raummenü	2
Forschungsmenü	3
Menü Handwerkskammer	4
Kreaturenmenü	5
Pause	P
Auflösung ändern	ALT R (Benötigt 16 MB RAM)
Markierungen	STRG (1 bis 5)
Zur Markierung springen	Shift (1 bis 5)
Kartenausschnitt vergrößern	Num -
Kartenausschnitt verkleinern	Num +
Rückgängig: Kreatur aufnehmen	Backspace
Infos an/aus	F8
Gegner reizen	ALT F1 bis F8

33.1.4 HOTKEYS

Herz des Dungeons	H
Schatzkammer	T
Versteck	Shift L
Hühnerfarm	Shift H
Bibliothek	L
Trainingsraum	Shift T
Brücke	Shift B
Wachposten	Shift G
Handwerkskammer	W
Baracken	B
Gefängnis	Shift P

Folterkammer	ALT T
Tempel	STRG T
Friedhof	G
Köderraum	S
Kampf	F
Ärger	A

33.2 TASTEN SELBST DEFINIEREN



Sie können die Steuerungstasten (siehe oben) vom Hauptmenü aus neu belegen.

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf den Button Optionen und dann auf die Option “Tasten definieren”. Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf die Taste, die Sie ändern wollen. Sie werden dann aufgefordert, als nächstes die Taste zu drücken, die statt dessen verwendet werden soll. Sobald Sie diese Taste gedrückt haben, ist sie mit der gewählten Funktion belegt.

Um den Bildschirm zu verlassen, klicken Sie auf Ende.

PROBLEMLÖSUNG

Dungeon Keeper ist ein Produkt für den Native-Modus von Microsoft Windows 95. Es wird also Ihre existierende Windows-95-Software und -Treiber benutzen, um mit Ihrer Hardware zusammenzuarbeiten. Deswegen ist es sehr wichtig, daß Ihre Hardware korrekt konfiguriert ist.

Für Dungeon Keeper benötigen Sie ein korrekt konfiguriertes CD-ROM-Laufwerk, eine korrekt konfigurierte Grafik- und Soundkarte. Wenn ein Teil davon fehlerhaft konfiguriert ist oder fehlt, können möglicherweise Probleme auftreten, wenn Sie diese oder andere Software für den Native-Modus laufen lassen.

Wenn Sie Probleme mit dem Spiel haben, können Sie sich mit Hilfe der folgenden Schritte vergewissern, ob Ihre Hardware vollständig ist und korrekt arbeitet.

1. Gehen Sie zu Ihrem Windows-95-Desktop.
2. Klicken Sie auf den **Start**-Button.
3. Wählen Sie **Einstellungen**.
4. Wählen Sie **Systemsteuerung**.
5. In der Systemsteuerung finden Sie das Icon **System**. Doppelklicken Sie auf das **System**-Icon.
6. Im Fenster **Eigenschaften für System** klicken Sie auf den Karteikartenreiter **Geräte-Manager.**
7. Um Ihre Hardware zu überprüfen, klicken Sie auf das Kreuz links vom jeweiligen Gerätenamen.
8. Klicken Sie jetzt auf die Gerätebezeichnung des Geräts, das Sie überprüfen möchten, und klicken Sie auf den Button Eigenschaften.
9. Schauen Sie auf die Box **Gerätestatus**. Wenn das Gerät korrekt konfiguriert ist, steht dort "Dieses Gerät ist betriebsbereit". Bei anderem Wortlaut ist das Gerät falsch konfiguriert. Wenden Sie sich bitte an Ihren Hersteller oder lesen Sie in der entsprechenden Dokumentation nach.
10. Wenn Ihr Windows-95-Setup doppelte oder nicht vorhandene Hardware-Komponenten entdeckt, z.B Maus oder Grafikkarte etc. lesen Sie bitte in der entsprechenden Dokumentation nach oder wenden Sie sich an Ihren Hardware-Händler.

Um weitere Informationen zu erhalten, wenden Sie sich bitte an Ihren PC-Hersteller oder -Händler.

Wenn das Spiel immer noch nicht läuft

Wenn Sie den obenstehenden Anweisungen folgen, hoffen wir, daß keine weiteren Probleme mit dieser Software auftreten.

Der PC-Markt durchläuft zur Zeit eine große Umstellungsphase für Windows 95, und Sie verfolgen gerade die ersten Upgrade-Schritte. Wir passen uns der Entwicklung mit diesem Spiel für den Native-Modus von Windows 95 an. Aber Änderungen brauchen ihre Zeit, und deswegen ist es unvermeidlich, daß einige Systeme nicht mit der aktuellsten Treiber-Software ausgestattet sind.

Wenn Sie auch weiterhin Probleme beim Spielen von Dungeon Keeper haben, ist es sehr wahrscheinlich, daß Ihre Treiber nicht mit DirectX zusammenarbeiten. Dungeon Keeper ist so programmiert, daß festgestellt werden kann, ob Ihre Treiber korrekt arbeiten. Sollte dies also nicht der Fall sein, erscheint eine Fehlermeldung, wenn Sie das Spiel das erste Mal starten. Während unserer internen Testphase haben wir festgestellt, daß die meisten Probleme, die bei Dungeon Keeper auftreten, durch unkompatible Treiber entstanden.

Die einfachste Möglichkeit, dieses Problem zu lösen, besteht darin, Ihre Sound-, Grafik- und CD-ROM-Treiber manuell zu aktualisieren. Diese Aktualisierung kann nicht nur die Probleme lösen, die Sie im Zusammenhang mit Dungeon Keeper haben, sondern kann auch die allgemeine Leistung von Windows 95 verbessern. Wenn Sie Internet-Zugang haben, sollten Sie sich den Gerätenamen merken. Über ein Modem können Sie die entsprechenden Treiber dann von der Web-Seite des Herstellers herunterladen. Sie können sich aber auch an den Technischen Kundendienst Ihres Geräteherstellers wenden, um die entsprechenden Treiber anzufordern.

Die DOS-Version von Dungeon Keeper über Windows 95 installieren

Sollten Sie trotz der obigen Informationen immer noch Probleme mit der Windows-95-Version von Dungeon Keeper haben, empfehlen wir Ihnen, die DOS-Version über Windows oder eine DOS-Bootdiskette laufen zu lassen (siehe unten).

1. **Linksklicken** Sie auf den Start-Button.
2. Wählen Sie Programme → MS-DOS-Eingabeaufforderung.
3. Tippen Sie **d:** (oder den entsprechenden Laufwerksbuchstaben).
4. Tippen Sie CD KEEPER und dann CD DOSSETUP. Tippen Sie dann **setup.**

Fragen und Antworten

F: Kann ich Dungeon Keeper de-installieren?

A: Ja. Bei Windows 95 müssen Sie nur auf das Icon “De-installieren” auf der Dungeon Keeper-CD klicken und den Anweisungen Schritt für Schritt folgen. Im DOS-Modus löschen Sie einfach das Verzeichnis Keeper von der Festplatte, indem Sie folgendes tippen:

deltree keeper

F: Meine Grafik- und Sound-Treiber werden nicht als “certified” (getestet) aufgelistet. Läuft Dungeon Keeper trotzdem?

A: In den meisten Fällen schon. Wenn Sie jedoch Schwierigkeiten feststellen, sollten Sie vielleicht doch DirectX installieren und JA wählen, wenn Sie gefragt werden, ob Sie Ihre Treiber ersetzen möchten. Wenn Sie dann immer noch Probleme haben, sollten Sie Ihren Händler/Hersteller nach den aktuellsten Treibern für Windows 95 fragen.

F: Kann ich Dungeon Keeper laufen lassen, wenn andere Anwendungen geöffnet sind?

A: Ja, aber wenn Sie einen Leistungsabfall feststellen, sollten Sie größere Programme beenden.

F: Kann ich Dungeon Keeper mit einem Joystick spielen?

A: Nein, Sie müssen das Spiel mit der Tastatur oder der Maus spielen.

F: Das Setup-Programm zeigt die Meldung: "Setup has detected drivers that have not been tested with DirectX. To get the best game performance, Setup can replace your existing drivers. Do you want setup to replace the drivers." (Setup hat Treiber entdeckt, die nicht mit DirectX getestet wurden. Um beste Spielleistung zu erhalten, kann das Setup die eingerichteten Treiber ersetzen. Soll das Setup die Treiber ersetzen?) Auch wenn ich NEIN anklicken, wird irgend etwas installiert, und ich werde gefragt, ob ich den Computer neu starten möchte. Warum?

A: Sie haben mit NEIN auf die Frage geantwortet, ob Sie die vorhandenen Grafik-/Soundkartentreiber neu installieren möchten, aber Setup muß noch weitere DirectX-Komponenten installieren, bevor Dungeon Keeper läuft. Führen Sie diesen Vorgang durch, und die Installation wird von selbst zu Ende geführt.

F: Ich habe mehrere Soundkarten und trotzdem Schwierigkeiten mit dem Sound. Wie kann ich das beheben?

A: Wenn Sie mehrere Soundkarten haben, müssen Sie diejenige auswählen, die Sie für die digitale oder MIDI-Wiedergabe benutzen möchten. Dazu müssen Sie Ihren Computer im Windows-95-Modus booten, auf den Start-Button klicken, Einstellungen, Systemsteuerung wählen und auf das Multimedia-Icon klicken.

Um das Gerät für die digitale Wiedergabe zu wählen, klicken Sie auf den Karteikartenreiter Audio und unter "Bevorzugtes Gerät" können Sie sich vergewissern, daß die von Ihnen bevorzugte Soundkarte angezeigt wird. Klicken Sie dann auf OK.

Um das Gerät für die MIDI-Wiedergabe auszuwählen, klicken Sie auf den Karteikartenreiter MIDI. Unter "Einzelnes Instrument" können Sie sich vergewissern, daß das von Ihnen bevorzugte MIDI-Gerät angezeigt wird. Klicken Sie dann auf OK.

F: Wenn ich meinen PC neu starte, haben sich die Grafik-Einstellungen verändert. Warum?

A: Das ist ein Treiber-Problem. Sie müssen Ihre Grafik-Einstellungen nur zurücksetzen. Wenn das jedoch nicht funktioniert, müssen Sie Ihr Original-Setup erneut installieren. Dazu wählen Sie "DirectX installieren" auf dem Automatischen Start-Bildschirm von Dungeon Keeper und klicken dann auf "Windows-95-Treiber wiederherstellen". Möglicherweise müssen Sie sich an Ihren Hersteller wenden, um aktuelle Treiber zu erhalten, damit dieses Problem nicht noch einmal auftritt.

F: Ich besitze eine DOS-Maschine mit 8 MB, und die Intro-Sequenz läuft nicht korrekt ab. Wie kann ich dieses Problem beheben?

A: Entweder versuchen Sie, eine Bootdiskette zu erstellen oder Sie starten das Spiel neu und tippen KEEPER -NOINTRO, um Dungeon Keeper zu spielen, ohne die Intro-Sequenz abspielen zu lassen.

IPX-Mehrspieler-Runden

F: Ich habe ein IPX-Netzwerk-Spiel erstellt, aber ein Mitspieler kann das Spiel nicht sehen.

A: Vergewissern Sie sich, daß alle Mitspieler ans Netzwerk angeschlossen sind, bei allen eine Ethernet-Karte eingesteckt ist und die korrekten Treiber installiert sind. Unter DOS sollten Sie sich vergewissern, daß die benötigten DOS-Treiber korrekt installiert und eingerichtet sind. Bei Windows 95 müssen die IPX/SPX-Treiber installiert sein. Vergewissern Sie sich ebenfalls, daß die Eigenschaften des IPX-Pakets auf jeder Maschine den gleichen Frame-Typ eingestellt haben, z.B.: Ethernet 802.2.

F: Ich habe ein IPX-Netzwerk-Spiel über LAN eingerichtet, aber die Spieler, die über einen anderen Server an das LAN angeschlossen sind, können das Spiel nicht sehen. Warum?

A: Damit alle Spieler das IPX-Netzwerk-Spiel sehen können, benutzen wir eine Methode, die von Novell angeboten wird und als Service Advertising Protocol (SAP) bekannt ist. Spieler können über das SAP-Socket (0452hex) herausfinden, ob irgendwelche Server (erstellte Netzwerk-Runden) verfügbar sind. Wenn ein SAP-Socket nicht geöffnet werden kann, wenn Sie ein Spiel erstellt haben, ist ein anderes Socket geöffnet, und die Spieler, die an einen anderen Server des LAN angeschlossen sind, können dieses Spiel nicht sehen. Spieler, die an den gleichen Server angeschlossen sind, müßten das entsprechende Spiel jedoch sehen können, unabhängig davon, ob das SAP-Socket geöffnet ist oder nicht.

F: Warum kann das SAP-Socket nicht geöffnet werden?

A: Bei Windows 95 benutzen Netzwerk-Dateien und -Drucker das SAP-Socket. Wenn Sie das SAP benutzen möchten, müssen Sie sie ausschalten, indem Sie Start→Einstellungen→Systemsteuerung und dann das Icon “Netzwerk” wählen. Schalten Sie dann die Option “Dateien- und Druckerfreigabe” aus. Unter DOS müssen Sie einen IPX- und/oder Server-Treiber benutzen, der SAP unterstützt, wie zum Beispiel Novell Netware 2.x oder höher.

Serielle oder Modem-Mehrspieler-Runden

F: Wenn ich unter DOS versuche, ein Spiel zu erstellen oder an einem teilzunehmen, friert mein Mauszeiger oder das Spiel ein oder ich erhalte eine Fehlermeldung. Warum?

A: Möglicherweise haben Sie den falschen COM-Port ausgewählt. Wenn das nicht der Fall ist, sollten Sie überprüfen, daß Ihre IRQ-Einstellung nicht die gleiche ist, wie die der Maus oder eines anderen COM-Port.

F: Wenn ich bei Windows 95 versuche, ein Spiel zu erstellen oder an einem teilzunehmen, erhalte ich die Mitteilung “Kann nicht initialisieren”. Was bedeutet

das?

A: Windows 95 kann diesen COM-Port nicht öffnen. Schließen Sie alle weiteren Anwendungen oder versuchen Sie, den COM-Port zu installieren.

F: Bei Seriellen/Modem-Runden wird das Spiel unterbrochen und läuft langsam. Was kann ich dagegen tun?

A: Sie können entweder die Soundeffekte ausschalten oder die Baud-Rate herabsetzen, um die Zuverlässigkeit zu erhöhen. Ebenso können Sie die Fehlerkorrektur und Datenkompression ausschalten, indem Sie die entsprechende AT-Initialsierungssequenz im Feld “Init” des Konfigurationsbildschirm Ihres Modems einstellen. Sie erhalten die beste Leistung, wenn Ihr PC mit einem 16550 UART-COM-Port ausgestattet ist.

F: Wenn ich versuche, ein Modem-Spiel zu erstellen oder an einem Spiel teilzunehmen, erhalte ich die Meldung “Unbekannter Fehler” oder “Fehler”.

A: Vergewissern Sie sich, daß Ihr Modem Hayes-kompatibel ist und die Initialisierungssequenzen des Modems gültige AT-Initialisierungssequenzen sind, die Ihr Modem unterstützen. Lesen Sie im Handbuch zu Ihrem Modem nach, wenn Sie weitere Informationen benötigen.

F: Wenn ich versuche, ein Modem-Spiel zu erstellen oder an einem Spiel teilzunehmen, erhalte ich die Meldung “Keine Antwort”.

A: Vergewissern Sie sich, daß Ihr Modem eingeschaltet und an den korrekten COM-Port angeschlossen ist. Einige Modems können durch bestimmte Baud-Raten nicht initialisiert werden. Versuchen Sie, die Baud-Rate zu ändern.

Probleme mit dem Spiel?

Bevor Sie nach dem Hörer greifen, sollten Sie das Folgende LESEN!

Wenn Sie Probleme haben, Ihre Software zu installieren oder zu benutzen, möchten wir Ihnen helfen. Lesen Sie bitte zuerst die Installationsanweisungen. Wenn Sie den Anweisungen gefolgt sind und immer noch Probleme haben, finden Sie im Folgenden Hinweise, die Ihnen vielleicht helfen können, die Probleme zu beheben.

> **Hinweis:** Bevor Sie versuchen, die folgenden Vorschläge zu befolgen, ist es nötig, daß Sie mit den verwendeten DOS-Befehlen vertraut sind. Lesen Sie dazu in Ihrem MS-DOS-Handbuch nach.

Erstellen einer Bootdiskette für Dungeon Keeper

Wichtig: Um eine DOS-Bootdiskette zu erstellen, müssen Sie eine leere Diskette benutzen, die in Ihr Laufwerk A: paßt.

1. Tippen Sie **C:** und drücken Sie ENTER.

2. Legen Sie die leere Diskette in Laufwerk A: ein.

3. Tippen Sie FORMAT **A:** **/S** ein und drücken Sie ENTER.

4. Sie werden aufgefordert, eine leere Diskette in Laufwerk A: einzulegen. Holen Sie das nach, wenn Sie es nicht schon getan haben, und drücken Sie ENTER.

5. Ist die Diskette fertig formatiert, werden Sie aufgefordert, einen Namen für die Diskette einzugeben. Geben Sie einen Namen ein und drücken Sie ENTER, oder drücken Sie sofort ENTER, wenn Sie keinen Namen eingeben möchten.

6. Sie werden nun gefragt, ob Sie eine weitere Diskette formatieren wollen. Geben Sie **N** ein und drücken Sie ENTER.

7. Sie müssen nun eine config.sys-Datei auf Ihrer Bootdiskette erstellen, aber Sie benötigen zunächst einige Informationen über Ihre Soundkarte und Ihr CD-ROM-Laufwerk.

Hinweis: Einige Windows-95-Systeme haben keine Informationen zu Ihrer Soundkarte oder zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk auf dem System. In diesem Fall sollten Sie sich an den Hardware-Hersteller wenden und um die Installation Ihrer DOS-Gerätetreiber für Ihre Soundkarte und Ihr CD-ROM-Laufwerk bitten.

Um die entsprechenden Informationen zu erhalten, tippen Sie an der Eingabeaufforderung (C:):

TYPE C:\CONFIG.SYS oder TYPE C:\CONFIG.DOS

Suchen Sie nach den folgenden Informationen.

a. Ihre DOS CD-ROM-TREIBER. Die Zeilen sollte etwa folgendermaßen aussehen:

DEVICE=C:\XXXX\XXXX\(CD device driver.SYS /D:XXXXXX

Diese Zeilen sind abhängig von Ihrem PC, die X werden durch Bezeichnungen Ihrer Maschine entsprechend ersetzt. Auf jeden Fall beginnt die Zeile mit DEVICE oder DEVICEHIGH und sollte am Ende /D: enthalten. Beispiel:

DEVICE=C:\SB16\DRV\SBCD.SYS /D:MSCD000

b. Ihre DOS-SOUNDKARTEN-TREIBER. Folgendermaßen können die Zeilen aussehen:

DEVICE=C:\SB16\DRV\CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:5 D:1 H:5

DEVICE=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS

Hinweis: Einige kompatible Karten haben keinen Eintrag in der Datei Config.sys, es kann also sein, daß Sie keine entsprechende Zeilen finden.

8. Sie können nun eine Config.sys-Datei auf Ihrer Bootdiskette erstellen, indem Sie folgendes an der Eingabeaufforderung C: eingeben:

EDIT A:\CONFIG.SYS und drücken Sie ENTER.

Wenn der blaue Editier-Bildschirm erscheint, tippen Sie folgendes ein:

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

Bei Windows-95-Systemen benutzen Sie bitte folgende Zeilen:

DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS

DOS=HIGH

FILES=50

BUFFERS=30

LASTDRIVE=Z

(Tippen Sie hier die Informationen für Ihre Soundkarte ein.)

(Tippen Sie hier die Informationen für Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.)

9. Beenden und speichern Sie mit folgenden Tasten:

ALT und **D**

E

J

10. Sie benötigen auch eine Autoexec.bat-Datei auf Ihrer Bootdiskette, aber zunächst brauchen Sie einige Informationen über Ihre Soundkarte, das CD-ROM-Laufwerk und die Maus.

Hinweis: Einige Windows-95-Systeme haben keine Informationen über die Soundkarte, das CD-ROM-Laufwerk oder die Maus. In diesem Fall sollten Sie sich an Ihren Hardware-Hersteller wenden, und darum bitten, Ihre DOS-GERÄTETREIBER für Ihre Soundkarte, das CD-ROM-Laufwerk und die Maus zu installieren.

Tippen Sie folgendes an der Eingabeaufforderung C: ein, um die Informationen zu sehen:

TYPE C:\AUTOEXEC.BAT oder TYPE C:\AUTOEXEC.BAT

Suchen Sie nach folgenden Informationen:

a. Ihre DOS CD-ROM-GERÄTETREIBER. Die Zeile sollte etwa folgendermaßen aussehen:

C:\XXXX\XXXX\MSCDEX.EXE /D:XXXXXX

Diese Zeilen sind abhängig von Ihrem PC, die X werden durch Bezeichnungen Ihrer Maschine entsprechend ersetzt. Auf jeden Fall beginnt die Zeile mit C:\ oder LH und sollte am Ende /D: enthalten. Beispiel:

C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:MSCD000 /M:10 /V

b. Ihre DOS-SOUNDKARTEN-TREIBER. Im folgenden finden Sie Beispiele zu den Zeilen, nach denen Sie suchen sollten:

SET SOUND=C:\SB16

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6

SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E

C:\SB16\DIAGNOSE /S

C:\SB16\SB16SET /P /Q

c. Ihre DOS-MAUSTREIBER. Im Folgenden finden Sie Beispiele zu den Zeilen, nach denen Sie suchen sollten:

C:\MOUSE\MOUSE.COM

oder

C:\MSINPUT\MOUSE\MOUSE.EXE

11. Sie können nun eine Config.sys-Datei auf Ihrer Bootdiskette erstellen, indem Sie folgendes an der Eingabeaufforderung C: eingeben:

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT und drücken Sie ENTER.

Wenn der blaue Editier-Bildschirm erscheint, tippen Sie folgendes ein:

@ECHO OFF

PROMPT=PG

PATH=C:\DOS;C:\WINDOWS

Bei Windows-95-Systemen benutzen Sie bitte folgende Zeilen:

PATH=C:\DOS;C:\WINDOWS\COMMAND;C:\WINDOWS

(Tippen Sie hier die Informationen für Ihre Soundkarte ein.)

(Tippen Sie hier die Informationen für Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.)

(Tippen Sie hier die Informationen für Ihre Maus ein.)

12. Beenden und speichern Sie mit folgenden Tasten:

ALT und **D**

E

J

Wichtig: Denken Sie daran, Ihren PC immer von der Bootdiskette zu starten, wenn Sie das Spiel installieren oder Dungeon Keeper spielen (siehe unten).

Den Computer mit einer Bootdiskette starten:

1. Schalten Sie den Computer aus. Legen Sie Ihre Bootdiskette in Laufwerk A: ein und starten Sie die Maschine erneut. Der Computer bootet nach A:>.
2. Tippen Sie C: und drücken Sie ENTER, um zur Festplatte zu wechseln. Wenn Sie das Spiel beendet haben, entnehmen Sie die Bootdiskette und starten den Computer neu.

- Um das Spiel zu installieren oder zu starten, benutzen Sie die DOS-Befehle und die Anweisungen der Referenzkarte im Abschnitt “Installation”.

Weitere Informationen finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch.

Kompatibilität zu Grafikkarten

Für die hochauflösenden Grafiken von Dungeon Keeper benötigen Sie sowohl eine VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte und eine VESA Super VGA BIOS-Erweiterung, die vor dem Spiel installiert werden müssen. VESA ist die Abkürzung für Video Electronics Standards Association. Mit diesem Standard können Grafiken mit jeder VESA-kompatiblen Grafikkarte dargestellt werden, ohne daß die Spielprogrammierer genau wissen müssen, wie die einzelnen Karten arbeiten.

Wenn Sie versuchen, das Spiel im hochauflösenden Modus laufen zu lassen, und nur einen leeren Bildschirm oder fragmentarische Grafiken erhalten, müssen Sie möglicherweise VESA-Treiber für Ihre Grafikkarte laden, bevor Sie spielen können. Lesen Sie im Handbuch nach und benutzen Sie die Software, die Sie zusammen mit Ihrer Grafikkarte erhalten haben, um die Treiber zu laden, oder wenden Sie sich an den Hersteller Ihrer Grafikkarte.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Falls Sie immer noch Probleme mit dieser Software haben, nachdem Sie ALLE Schritte nochmals gründlich überprüft haben, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt.

Wichtig: Lesen Sie den folgenden Abschnitt sorgfältig, bevor Sie uns anrufen

Bei den heutigen PCs gibt es Millionen verschiedener Kombinationen von Hardware und Software.

Die folgenden Informationen müssen Sie vom Hersteller Ihres Computers erhalten oder aus Ihrer PC-Dokumentation entnommen haben, BEVOR Sie unsere Customer-Service-Abteilung anrufen:

(Hinweis: Die Informationen in den fettgedruckten Zeilen 3 bis 5 können Sie direkt von Ihrem PC-Hersteller erhalten.)

1. Die Fehlermeldung, die erschien, als das Problem auftrat (falls vorhanden).
2. Eine Auflistung der technischen Daten Ihres PCs:

   CPU-Geschwindigkeit und Typ, größe des Arbeitsspeichers (RAM),

   Geschwindigkeit und Typ des CD-ROM-Laufwerks, Typ der Soundkarte,

   Typ der Grafikkarte, größe der Festplatte und wieviel freier Platz.

   Das Betriebssystem z.B. Windows® 95, Windows™ 3.11 oder andere.

   Eine Auflistung Ihrer Autoexec.bat- und Config.sys-Systemdateien.

   Die Versionen Ihrer DirectX-Treiber.

   (Sehen Sie im Abschnitt “Wie gelange ich an die benötigten Informationen?” nach.)

Wenn Ihr Spiel nur unter Windows™ 3.1 oder Windows® 95 läuft, benötigen Sie folgende Informationen nicht: (Sehen Sie dazu auf dem blauen Sku-Aufkleber auf der Verpackung nach.)

Mit diesen Informationen können Sie Ihren Computer korrekt konfigurieren. Wenn Sie die oben genannten Informationen erhalten, aber immer noch Probleme haben, dann steht Ihnen die Customer-Service-Abteilung von Electronic Arts während der folgenden Öffnungszeiten zur Verfügung: Montag bis Freitag von 9.30 Uhr bis 17.30 Uhr unter der Rufnummer 02408/940-555. Sie können uns aber auch unter der folgenden Adresse schriftlich erreichen und die oben genannten Informationen mitschicken. Bitte geben Sie auch eine Telefonnummer an, unter der Sie tagsüber erreichbar sind. Electronic Arts Customer Service, Pascalstr. 6, D-52076 Aachen

Wie gelange ich an die benötigten Informationen?

WINDOWS® 95-BENUTZER

1. Rechtsklicken Sie auf **Arbeitslatz**.
2. Linksklicken Sie auf **Eigenschaften**.
3. Der Bildschirm “Eigenschaften für System” wird zeigen, wieviel **RAM** (Arbeitsspeicher) Sie haben und welches Fabrikat Ihre CPU ist, z.B. Intel/Cyrix.

Hinweis: Windows® 95 erkennt den Cyrix-Chip nicht immer korrekt, deshalb kann es sein, daß er ihn als einen 486er bezeichnet.

4. Klicken Sie jetzt auf den **Geräte-Manager**.
5. Klicken Sie auf das “**+**”-Symbol der entsprechenden Geräte, d.h.

- CD-ROM
- Grafikkarte
- Audio-, Video- und Game-Controller.

  Dann werden die jeweiligen Gerätehersteller angezeigt.

6. Die CPU-Geschwindigkeit können Sie sehen, wenn Sie Ihren PC neustarten und in die obere linke Ecke des Bildschirms sehen. Sie sollten eine CPU-Geschwindigkeit von z.B. 166 MHz sehen.
7. So können Sie nach einem DOS-Maustreiber suchen:

- Klicken Sie auf “**Start**”.
- Bewegen Sie Ihren Mauszeiger auf “**Suchen**” und klicken Sie auf “**Dateien/Ordner**”.
- Bringen Sie den Bildschirm auf maximale Größe, indem Sie auf das mittlere Kästchen oben rechts im Fenster “Suchen” klicken.
- Tippen Sie in die Box **“Name/Ort”** zuerst “Mouse.exe” und drücken Sie dann die Enter-Taste. (Stellen Sie sicher, daß in der Box **“Suchen in”** immer **“(C:)”** steht. Das bedeutet, daß die Suche immer im Stammverzeichnis beginnt.)
- Falls nichts im Bildschirm erscheint, versuchen Sie statt dessen “Mouse.com” einzutippen.
- Falls Sie eine der Dateien aufgelistet haben, tippen Sie bitte die Mauszeile ein, z.B. C:\mouse\mouse und die Details, die Sie in der Ordner- und Namen-Spalte finden. Wenn Sie keine dieser Dateien aufgelistet haben, wenden Sie sich bitte an Microsoft und fragen Sie dort nach einem Microsoft-DOS-Treiber der Version 8.2.

8. Doppelklicken Sie links auf “**Arbeitsplatz”** und dann auf das Quadrat-Symbol, um die maximale Bildschirmgröße zu erhalten.

9. Linksklicken Sie jetzt auf Ihre Festplatte (**C:**), dann wird aufgelistet, wieviel freien Festplattenplatz und wieviel Platz Sie insgesamt auf Ihrer Festplatte haben.

10. Klicken Sie auf "**Start**", gehen Sie dann auf "**Programme**", klicken Sie auf die "**MS-DOS-Eingabeaufforderung**".

11. Wenn Sie sich im MS-DOS-Modus befinden, tippen Sie **"CD\"** und drücken **ENTER**. Tippen Sie danach "**Type Autoexec.bat** |**more**" und drücken Enter. (Um an dieses Zeichen "|" zu gelangen, halten Sie die Alt-Gr-Taste gedrückt und drücken gleichzeitig die Taste, die sich direkt rechts neben der linken Shift-Taste befindet.)

    Für Ihre **CD-ROM**-Zeile suchen Sie bitte nach einer Zeile, die folgendes enthält: "**MSCDEX.EXE**". Schreiben Sie die Zeile **genau** so auf, wie Sie sie vorfinden.

    Für Ihre **Soundkarten**-Zeile suchen Sie nach einer oder mehreren Zeilen, die entweder einen Bezug zu "**Set sound**" und/oder "**Set Blaster**" haben. Schreiben Sie die Zeile **genau** so auf, wie Sie sie vorfinden.

12. Befolgen Sie die gleichen Schritte für die **Config.sys**-Datei. Auch hier suchen Sie wieder nach detaillierten Informationen für die Zeilen Ihrer Soundkarte und Ihres CD-ROM-Laufwerks.

So können Sie uns On-Line erreichen

Internet e-mail: de-support@ea.com

World Wide Web: Schauen Sie sich unsere Web Site an: http://www.ea.com

FTP: Gelangen Sie zu unsrer FTP-Site: ftp.ea.com

CompuServe: Game Publisher-Forum A (GO GAMAPUB)
Oder schicken Sie ein e-mail an 76004,237

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD “IN DER VORLIEGENDEN FORM” GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

Beschränkte Garantie

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß der Datenträger, auf dem das Software-Programm gespeichert ist, keine Mängel an Material und Verarbeitung aufweist. Sollten also während dieser Zeit Mängel an dem Datenträger auftauchen, tauschen Sie das Software-Programm bitte bei dem Händler um, bei dem Sie es gekauft haben. Diese Garantie gilt nicht für Datenträger, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Dungeon Keeper, Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd und Electronic Arts ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

Verwendet Smacker Video Technology. Copyright © 1994 - 1996 by Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software.

Verwendet Miles Sound System von RAD Software. Copyright © 1994-1996 by Miles Design, Inc.



